JALECO

株式会社ジャレコ
●本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
●福岡 〒812 福岡市博多区比恵町1-1楠本第7ビル1F ☎092(482)6811(代表)
●サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)
ジャレコテレホンサービス－東京03(708)4871・大阪06(385)0801

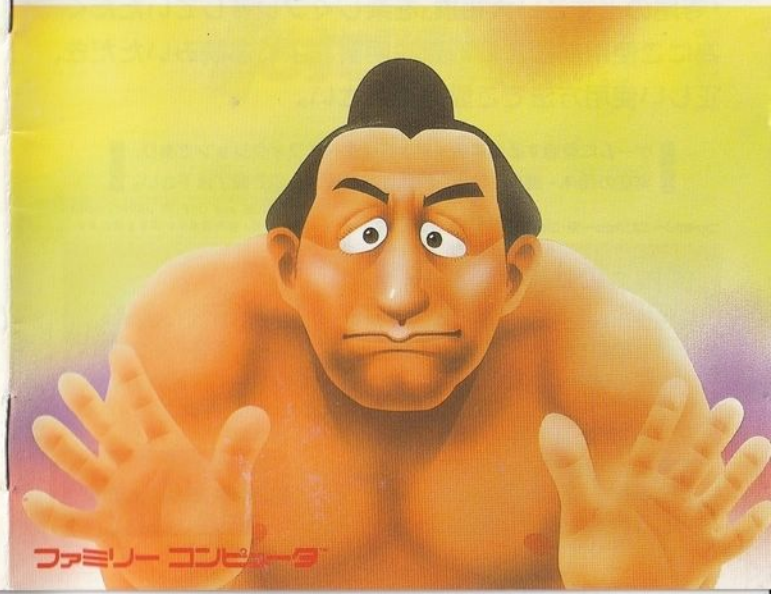
©1989 JALECO LTD.

JALECO

取扱説明書

寺尾のどすこい大相撲™

監修：松ヶ根親方(元大関若島津)



ファミリーコンピュータ

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「寺尾のどすこい大相撲」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。
「寺尾のどすこい大相撲」を楽しくプレイしていただく為にご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

ゲームに登場する団体名・選手名はすべてフィクションであり、実在の団体・選手とは何ら関係はありませんので御了承下さい。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます

使用上の注意

- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

もくじ

モード画面の説明……2
操作方法……4
昇進編……6
日本一周編……8
対戦編……10
昇進条件……11
各力士の紹介……12

モード画面の説明

カセットをセットし電源を入れるとタイトル画面が出ます。セレクトボタンで、(昇進編)・(日本一周編)・(対戦編)・(つづき)の中から1つを選び、スタートボタンで決定します。

昇進編

前頭13枚目からスタートし、横綱をめざして戦っていくモードです。(P. 6参照)

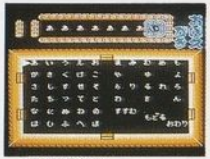
日本一周編

主人公の「寺尾」が、盗まれた賜杯を取り戻す為に日本を旅して、各地で戦いを挑んでいきます。(P. 8参照)

対戦編

2人のプレイヤーが、それぞれ好みの部屋を選び、その部屋の力士(4人)をお互いに戦わせるというモードです。(P. 10参照)

▲おぼえがき



▲入力画面

つづき

昇進編と日本一周編は、ゲーム中に出てくる「おぼえがき」(パスワード)をメモしておき、ゲームスタート時に入力すると、前回の経験値からゲームを始めることができます。

(おぼえがきの入力)

入力は✚キーで文字を選びⒶボタンで決定。まちがえた場合は「もどる」に合わせⒶボタンを押すとカーソルが1つ戻ります。入力後「おわり」に合わせⒶボタンで終了です。

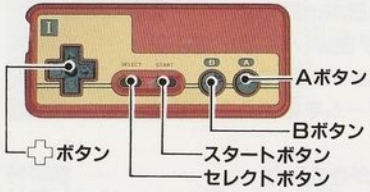
(昇進編)

(日本一周編)

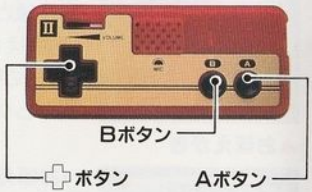
(対戦編)

操作方法（取り組み）

コントローラーⅠ



コントローラーⅡ



●相手と離れている場合

✚	プレイヤーの移動
A	つっぱり
✚ + A + B	相手へのぶちかまし

●相手と組んでいる場合

✚（相手の方向）	押し
✚（相手の逆方向）+ B	つき離し
✚ + B	技の使用

●ステータス表示

画面下方にはステータスが表示されます。左側が1P、右側が2P（対戦相手）です。取り組みが始まると、体力メーターと技が表示されます。

●体力メーターについて

現在の体力がメーターで表示されます。体力は、技が決まった時に上がり、技をかけそこなった時には下がります。（体力が多いと技がかかりやすくなります）

技の使用について

体力メーターの下には、現在持っている技が表示されます。✚の絵の赤くなっている方とⒷボタンで、その技が使用できます。

昇進編

昇進編では、力士「寺尾」か、自分で好きな名前を付けた力士かのどちらかを選んでプレイ出来ます。（ただし寺尾は最初から上手投げと下手投げを持っていますが、オリジナルの力士はすくい投げしか持っていません）

●寺尾で行くか、四股名をつけてプレイするか？

セレクトボタンで、「寺尾」か「名前登録」を選びⒶボタンで決定します。名前登録を選んだ場合は✚キーで文字を選びⒶボタンで決定、Ⓑボタンで前に戻ります。四股名が決まったら「おわり」を選びⒶボタンで終了。

番付表

番付表には、現在の自分のランクが表示されます。最初は前頭13枚目からスタートです。

明日の取り組み

これには、明日の取り組みの相手・場所・何日目かが表示されます。また技を変えたい場合は、✚キーで「かえる」に合わせてⒶボタンを押します。

技の変更

力士と対決して経験値を手に入れると、技を買うことができます。✚キーの左右で、どの方向で技がかかるかを決め、✚キーの上下で技を選び、Ⓐボタンを押します。（Ⓑボタンで前の画面に戻ります）

勝 敗

取り組みが終わると、勝敗・決まり手の表示が出ます。そして次の相手が表示され、一場所15試合この繰り返しとなります。

昇 進

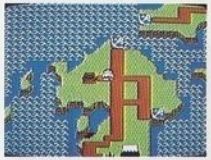
一場所終了後、勝ち星の数により昇進します。その後「おぼえがき」と、この場所までの通算成績が表示されます。「おぼえがき」はパスワードになっていますので、必ずメモしておいて下さい。

日本一周編

何者かに盗まれた優勝賜杯を探して、主人公「寺尾」が日本中を旅しながら各地で戦いを挑んでいきます。五つの悪の土俵を制覇して優勝賜杯を取り戻せ〃

力士との遭遇

マップ上を歩いて行くと、各地の力士が戦いを挑んできます。戦う場合は「たたかう」、逃げる場合は「にげる」をセレクトボタンで選びⒶボタンで決定します。



土俵

土俵は日本中に5か所あります。土俵の所に入ると戦いが始まり、勝つと土俵が温泉になります。その際、パスワードが表示されます。(「まきもの」がないと見れません)

能力

移動中にⒶボタンを押すと「のうりょく」「いどう」という2つのメニューが表示されます。「のうりょく」を選んでⒶボタンを押すと、アイテム、体力、経験値などが表示されます。Ⓐボタンを押すとマップに戻ります。

わらじ(アイテム)があれば、山で修行ができます。✚キーで好きなカードを選びⒶボタンを押します。当るとアイテムがもらえます。(爆弾を引いてしまうとスタートに戻されるので気をつけよう〃)

●おぼえがき(パスワード)について

「おぼえがき」を取ると、持っている技はすべて経験値となってセーブされますので、「つづき」で始めた時には、技を買い直してから取り組みを始めてください。

●アイテムとマップ上のマークについて

	(土俵) ここに入ると力士がいて戦いが始まります		(おにぎり) 取ると体力がアップします		(わらじ) 修行するときに使用します
	(山) 「わらじ」がないと山には入れません		(きっぷ) 港で船に乗る時に使います		(横綱まんじゅう) 取ると経験値がアップします
	(港) 「キップ」があると船に乗ることができます		(まきもの) 温泉で、技やおぼえがきが手に入ります		(はずれドクロ) 修業の山で出てきます。いわゆるハズレです。
	(温泉) 「まきもの」がないと入れません		(わりふ) 海賊につかまった時に使用します		(ばくだん) 修行中に引くと九州に戻されてしまいます

対戦編

部屋どうし、各4人ずつの力士を1Pと2Pで戦わせていく勝ち抜き戦です。

部屋の選択

画面に表示されている8つの部屋の中から、1P・2Pそれぞれ1つずつ部屋を選んでください（✚キーでカーソルを動かし、Ⓐボタンで決定）

力士の順番を決定

✚キーで矢印を各力士に合わせ、Ⓐボタンで決定します。まちがえた時にはⒷボタンを押します。また、画面下段には矢印で示された力士の得意技が表示されます。選択の順番は1Pが決定した後、2Pとなります。

画面左（西方）が1P、右（東方）が2Pの力士となります。試合形式は勝ち抜き戦で、先に4人勝ち抜いた方が勝ちとなります。

昇進条件

●昇進条件について

昇進編では、規定数以上勝つとランクが上がっていきます。また12勝以上すれば2ランク、15勝すれば3ランク上がります。（ただし、前頭1以下の場合）　小結からは1ランクずつの昇進になります。

（一目でわかる昇進条件一覧表）

番付	昇進条件
横綱	二場所連続十四勝以上で…
関脇	一場所で十三勝以上
大関	一場所で十二勝以上
前頭一～小結	一場所で十一勝以上
前頭三～二	一場所で十一勝以上
前頭五～四	一場所で十勝以上
前頭七～六	一場所で九勝以上
前頭十三～八	一場所で八勝以上
前頭十三～八	つぎに上がるには……

各力士の紹介

このゲームには多数の個性豊かな力士が登場する。その一部をここで紹介しよう。